Фанаты

Сначала у тебя около 50 фанатов. Они любят тебя, но не знают тебя лично и не живут вместе с тобой. Они вполне могут жить и в отдалённых поселениях, но собираться на твои бои. Фанаты начинают с (**навар:** +1 *бартер*, +*рост*; **проблема**: +*дезертирство*).

Выбери два или три описания, подходящих твоей арене: *Обнажённая плоть*, *миражи далёкого прошлого*, *колючая проволока*, *прожекторы*, *опасные твари*, *искусственные опасности*, *грязь и тина*.

Выбери два:

- ○ Твои фанаты преданы тебе. Замени проблема: +*дезертирство* на проблема: +*дикость*.
- ○ Твои фанаты ощущают своё единство. Навар: +*праздник*.
- ○ Твои фанаты склоняются к твоим ногам. Навар: +*поклонение*.
- ○ Твои фанаты элитарны и разборчивы. Навар: +1 *бартер* и проблема: +*осуждение*.
- ○ У тебя толпа фанатов, около 100. Навар: +1 *бартер* и проблема: +*страхи*.

Выбери два:

- ○ У тебя мало фанатов, около 25. Навар: –1 *бартер*.
- ○ Твоё шоу позволяет забыть о происходящем вокруг. Навар: +*ступор* (где роль дури играет шоу) и проблема: +*безделье*.
- ○ Фанаты серьёзно относятся к этому дерьму. Проблема: +*месть*.
- ○ Твои фанаты самые настоящие отморозки. (проблема: +*дикость*).
- ○ Твои фанаты любят хороший погром (навар: +*насилие*).

Оружие для арены (выбери 2):

- богато украшенный кинжал (*урон 2, рукопашный, ценный*);
- бензопила (*урон 3, рукопашный, автомат, кровавая*);
- палица (*урон 3, рукопашный, кровавая*);
- шипованные кастеты (*урон 2, рукопашный, кровавые*);
- серебряный пожарный топор (*урон 3, рукопашный, кровавый, ценный*);
- пилоперчатка (*урон 2, рукопашный, бб, кровавая, носимая*);
- цепь-лассо (*урон 2, ближний*).

Практичное оружие (выбери 1):

- 9мм пистолет (*урон 2, ближний, громкий*);
- монтировка (*урон 2, рукопашный, кровавая*);
- спрятанные ножи (*урон 2, рукопашный, бесконечные*);
- обрез (*урон 3, ближний, кровавый, перезарядка*).

Фанаты

Навар

Описание

Проблемы

Бартер

Шансы

Снаряжение

Знакомьтесь:

ЗВЕЗДА

Чем тяжелей жизнь людей и безнадёжней борьба за выживание, тем с большей страстью их взгляды обращаются к ещё более кровавой и бесмысленной борьбе сходящихся друг с другом в схватке ублюдков. Ублюдков, которых любят всем сердцем.

буклет персонажа для игры

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от К. Л. Има

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Навар и проблемы

Бартер (1-бартер, –1бартер, +1бартер и т. д.): когда у твоих последователей есть *навар*, ты получаешь это количество бартера на свои расходы. Это твоя личная доля их навара.

Рост: когда у твоих людей есть *навар*, их численность растёт. Как правило, в каждый период с наваром она должна вырасти примерно на 10–15%.

Ступор: когда у твоих людей есть *навар*, они ширяются до состояния полного ступора.

Насилие: когда у твоих людей есть *навар*, они «празднуют» агрессивным разгулом.

Страхи: когда у твоих людей *проблемы*, они впадают от них в дикий ужас. Развивается паранойя, они начинают копить припасы, опасаясь за свои шансы на выживание.

Дезертирство: когда у твоих людей *проблемы*, они от тебя сваливают. За период проблем обычно уходит около 10–15%.

Безделье: когда у твоих людей *проблемы*, им нечем заняться. Они занимаются тем, что может их развлечь: действуют на основе своих импульсов угрозы. Смотри подробности в главе фронты, стр. 113.

Осуждение: когда у твоих людей *проблемы*, они винят в этом тебя. И это не шутки.

Месть: твои прошлые жертвы и враги находят твою уязвимость и наносят туда настолько сильный удар, насколько могут.

Дикость: когда у твоих людей *проблемы*, общественный строй твоих последователей разрушается. Социальные нормы и человеческие взаимоотношения рушатся.

Поклонение: когда у тебя есть *навар*, определённые люди открыто проявляют свою привязанность к тебе. Кланяются, просят оставить свой знак, бросаются в объятия и т.д. Эти проявления будут экстравагантными и ярко выраженными, но продолжаться будут недолго.



ЗВЕЗДА: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своею **звезду**, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Крокодил, Матадор, Слизняк, Капитан Кровавый Кулак, Хулиган, Дэнди, Бестселлер, Пирамида, Неистощимый или Чемпион.

Персик, Молли, Мерлин, Гарбо, Медуза, Мания, Блестящая Сучка, Двуликая, Наездница, Старлетка, Ада Лавлесс или Дива.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, андрогин или скрытый.

Одежда: броская разномастная, откровенно сексуальная, фетиш, вечерняя, эффектное облачение или древняя броня.

Глаза: расчётливые, скрытые, безразличные, оценивающие, голодные или заботливые.

Лицо: симпатичное, запоминающееся, суровое, покрытое шрамами или весёлое.

Тело: крепкое, худощавое, огромное, мускулистое, атлетичное или чувственное.

Волосы: частью сбритые, искусный парик, без волос, красивые или разноцветные.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1, Жёстко +2, Пылко +1, Умно =0, Странно –1
- Круто =0, Жёстко +2, Пылко +2, Умно –1, Странно –1
- Круто –1, Жёстко +2, Пылко +1, Умно =0, Странно +1
- Круто +1, Жёстко +2, Пылко =0, Умно +1, Странно –2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь ход *шоумен* и выбираешь два других хода звезды.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Один из них может считать, что бои — это варварское и бессмысленное времяпрепровождение. Скажи этому игроку история +3.

Всем остальным скажи история +1.

В ходы других:

- В ночь, когда толпа возненавидела тебя, один из них помог тебе выбраться из дерьма. Какое бы число этот игрок ни назвал, забей на него, и запиши рядом с именем история +3.

Спроси всех остальных, работают ли они на твоей арене или возле неё. Если да, добавь +1 к названному ими числу. Если нет, отними от него –1.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Опиши своих фанатов. Опиши свой стиль одежды согласно выбранному облику. Выбери предмет одежды, дающий броню 1 для боёв. Возьми 2 оружия для арены и одно практичное оружие.

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики

Круто — *действовать под огнём* — ◯ подчёркнуто

Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* — ◯ подчёркнуто

Пылко — *соблазнить или манипулировать* — ◯ подчёркнуто

Умно — *оценить ситуацию, оценить человека* — ◯ подчёркнуто

Странно — *открыть свой разум* — ◯ подчёркнуто

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другими персонажами, брось +число партнёров, не считая первого. В случае успеха вы все получаете +1 к следующему броску. При провале ты для них — это слишком: вы все получаете –1 к следующему броску.

Урон



◯ стабилен

◯ разбит (круто –1)
◯ покалечен (жёстко –1)
◯ изуродован (пылко –1)
◯ сломлен (умно –1)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ *>>развитие*

__ получи +1 жёстко (макс. жестко + 3)
__ получи +1 пылко (макс. пылко + 2)
__ получи +1 странно (макс. странно +2)
__ получи новый ход звезды
__ получи новый ход звезды
__ получи заведение
__ новая опция для твоих фанатов
__ получи последователей (опиши) и ***процветание***
__ получи новый ход из другого буклета
__ получи новый ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода

Ходы звезды

◉ ***Шоумен:*** *навар и проблемы зависят от твоих фанатов*. После великолепной демонстрации своих навыков брось ⚁⚅+пылко. На 10+ ты получишь навар от своих фанатов. На 7–9 получи навар и одну проблему. При провале огреби все проблемы.

◯ ***Горячая штучка:*** когда другой персонаж устраивает яркую демонстрацию твоих навыков ради наживы, он бросает ⚁⚅+жонглирование (или +0, если у него нет ***халтуры***). При успехе вы можете получить особую награду на 2 бартера дороже обычной. На 7–9 МЦ выберет 1 или 2:

- *дело является особенно опасным;*
- *чтобы получить награду придётся проиграть;*
- *соперником выступит кто-то, с кем у тебя есть история;*
- *дело проходит в коварной или труднодоступной местности;*
- *дело является реально бредовым, странным или порочащим;*

◯ ***Запал:*** когда ты получаешь урон в потасовке, можешь заменить один полученный урон на +1 к пылко (макс +3) до конца встречи. Так сделать можно лишь раз за встречу.

◯ ***Тактическое мышление:*** когда ты *оцениваешь ситуацию*, действуй ⚁⚅+жестко.

◯ ***Игра на публику:*** когда взгляды зрителей обращены на тебя, можешь *действовать под огнём* ⚁⚅+жёстко.

◯ ***Весь мир — театр:*** когда ты *угрожаешь насилием* посредством кровавого шоу, ты можешь делать это косвенно или тем, кто не присутствует. Они не могут медленно отойти, а если противостоят тебе, то получают *шок*.

◯ ***Момент истины:*** когда все взгляды обращены на тебя и кажется, что время остановилось, выбери глубокую истину, которую хочешь донести до публики и действуй ⚁⚅+странно. При успехе, они что-то сделают, движимые ею, прямо сейчас. При 7–9 истина осознаётся лишь частью зрителей, а некоторые уходят с ложью.

Другие ходы

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за *один поединок с противником на арене*, *публичное объявление о поддержке клиента*, *театрально произведённую угрозу* или *месяц работы вышибалой или глашатаем*.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

2 бартера позволяет жить ярко и роскошно, как ожидают твои фанаты.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; ремонт* ***хай-тек*** *снаряжения у* ***технаря****; неделю найма* ***чертовки*** *или* ***стрелка*** *в качестве охраны; годовую дань* ***вожаку****; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

От переводчика

Есть персонажи, которые крутятся в этом жестоком полуразрушенном мире, а есть персонажи, которые крутят его вокруг себя. Звезда — из вторых. Так что не выкладывай его на стол, если мечтаешь об игре про странствующих по миру отморозков. Зато он составит отличную компанию **вожаку**, **гуру** или **маэстро до**.

Жизнь звезды проходит на арене. Будь его поклонником — вспомни, как фанатеешь по любимой спортивной команде или как в детстве обсуждал с друзьями, какой герой боевика круче, и перенеси этот опыт в игру. Звезда требует ярких противников и экзотических арен: посмотри рестлинг, ММА, спортивные шоу или сёнен-боевик, добавь риска, крови и секса, воспользуйся результатом.

Каждый новый буклет на столе расширяет возможности всех персонажей. Ходы звезды вносят в игру известность, игру на публику и театральное насилие. **Артист** оценит механику фанатов. **Чертовка** позволяет любому персонажу на пару с **комбинатором** срубить барыш на своих навыках. ***Момент истины*** дополнит любого странного персонажа, внезапно оказавшегося в центре внимания.

На этом всё, МЦ и **звезда**. Толпа ждёт — идите и зажгите по полной!

Автор: К. Л. Им.

Перевод: InfernalPenguin.

Корректура: Дарья Заузолкова.

Вёрстка: Александр Стрепетилов.

Иллюстрация: Нейтан Орландо Уилсон.

Специально для русского издания «Постапокалипсиса»
от **SaF Gang Design**